



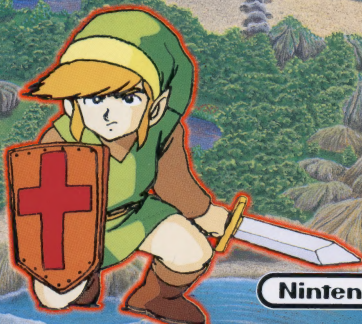
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータディスクシステム

FMC-ZEL

THE HYRULE FANTASY

TM

ゼルダの伝説



Nintendo®

ディスクカードを書き換えたキミのための
 じょうずなシールのかわり方



1 まず右のページのディスクカード用の四角いシールを1枚、きれいにはがします。



3 もう1枚のシールも同じようにきれいになれば、完成です。



2 SIDE AとSIDE Bをよく確かめて、決められた位置に、隅をきちんとあわせてはりましょうネ。



4 シールの四隅をもう1度軽く押さえたらOK。サア、キミもやってみよう！

●ディスクカード用のシール以外は、自由に使ってください。ただし、このシールをディスクカードにはると、ディスクドライブの故障の原因となりますので、絶対にやめてください。

THE HYRULE FANTASY

TM

ゼルダの伝説



もくじ

ゲームを始めるには前準備が必要なんだ!	8
まだ初心者のための基礎知識集	15
不思議と謎の宝物。果たして使いみちは?	20
リンクをあちこち冒険させてみよう(地上編)	26
リンクをあちこち冒険させてみよう(地下編)	31
ゲームを始めようという君にちょっと手ほどき	39
ガノンを倒すためのヒントストーリー	44
これだけは覚えておいてほしい注意事項	50

と お むかし せ かい
遠い昔、世界がまだ

ハイラル地方にある小王国には、神秘の力を持つ
「トライフォース」と呼ばれる黄金の三角形が、
代々伝えられていた。

が、ある日、世界を闇と恐怖によって支配しよ
うと企む大魔王ガノンが率いる魔の軍団がこの国
に攻め込み、「力」のトライフォースを奪った。邪悪
な支配を恐れた小王国の姫ゼルダは、もう1枚残
された「知恵」のトライフォースを守るため、それ
を8つの小片に分け、各地に隠した。と同時に、
最も信用のおける自分の乳母インバに、ガノンを
倒してくれる勇気ある人物を探すよう命じ、密か
に脱出させた。これを知ったガノンは怒り、姫を
捕えてインバに追手を放った。

森を抜け山を越え、必死の逃走を続けたインバ

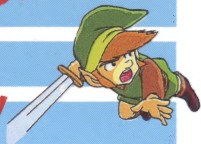
こん めい じ だい 混迷の時代

だが、ついに力^{ちから}尽^つき、ガノンの手下^{てした}達^{たち}に囲^{かこ}まれてしまった。絶体^{ぜったい}絶命^{ぜつめい}！……と、その時^{とき}である。一人^{ひとり}の少年^{しょうねん}が現^{あらわ}れ、巧^{たく}みに手下^{てした}達^{たち}を混乱^{こんらん}させ、インパを救^{すく}い出^だしたのだった。

彼^{かれ}の名^なはリンク。旅^{たび}の途^と中^{ちゆう}でこの事^じ態^{たい}に出^でくわしたのだ。インパは彼^{かれ}に事^{こと}の一部^{いちぶ}始^し終^{じゆう}を話^{はな}した。正義^{せいぎ}感^{かん}に燃^もえるリンクは、姫^{ひめ}の救^{きゆう}出^{しゅつ}を決^{けつ}意^いしたが、“力^{ちから}”のトライフォースを持^もつガノンに対^{たい}抗^{かう}するた^ため^めには、せ^ちひと^も“知^ち恵^え”のトライフォースの小^{せう}片^{ぺん}を集^{あつ}め、完^{かん}成^{せい}させなくてはならない。さもなくば、ガノンの住^すむ“デスマウンテン”に侵^{しん}入^{にゅう}することすらでき^きないのだ。

果たしてリンクはガノンを倒^{たふ}し、姫^{ひめ}を救^{すく}うことができるだろうか。それは君^{きみ}の腕^{うで}にかかっている。

ゲームを始めるには
前準備が必要なんだ！



ディスクシステムゲームを
起動しよう

①まずファミリ
ーコンピュータ本体とRAMアダプタ、

ディスクドライブを正しく接続し、本体をONに
する。すると左下のタイトル画面が出てくるので、デ
ィスクドライブにディスクカードのSIDE Aを上にし

てセット！

うまくいかな

いときは接続

を確認してね。

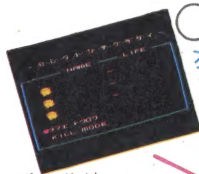


きみ 君のリンクをディスクカードの中につくろう

○ ^{じぶん}自分だけのリンクを作^{つく}るってどういうこと？

買ったばかりのディスクの中には、ゲーム

の主人公^{しゅじんこう}リンクはいない。リンクはプレイヤーが登録^{とうろく}することによってはじめて、作^{つく}られるのだ。



メニュー画面^{がめん}

左^{ひだり}の画面^{がめん}が出たらSELECTボタンでハートを「ナマエトウロク」に合わせ、STARTボタンを押そう。

右^{みぎ}の画面^{がめん}になったらSELECTボタンでハートを好きなリンクに移動^すし、十字ボタンとA^{エー}ボタンで8文字^{もじ}までの名前^{なまえ}をつける。



登録画面^{とうろくがめん}

つけ終わったらSTARTボタンを押してね。

ディスクドライブの作動^{さどうちゆう}中には、赤ランプ^{あか}が^{あいた}つきます。その間は本体やスイッチに、絶対^{ぜったい}に手^てを触^ふれないでください。

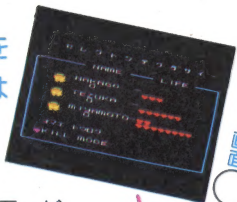
いま

今まであったリンクを
作りかえたいときには

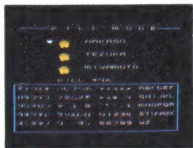
ゲームをやっている途中で
リンクを初めから作りかえ

たくなったときは、「KILL モード」

にハートを合わせ、STARTボタンを押す。



メニュー画面



KILL
メニュー画面

作り直したいリンクにハート
を合わせ、STARTボタンを
押すと名前が消える。消した
ら「KILL オウル」にハート

トを合わせて、STARTボタンを押そう。あとは最初
のときみたいに、名前を入れ直せばいいんだ。

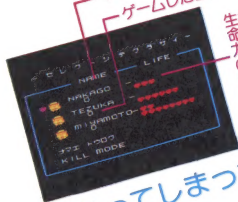
リンクをKILLするって、どういうこと？

KILLされたリンクは、カードの中からいなくなっ
てしまう。それまでのリンクのデータを消してしまう。
これがリンクをKILLするということなんだ。

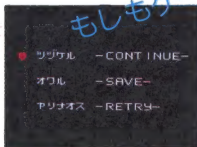


リンクを戦いに旅出たせよう

リンクをカードの中^{なか}に作り
 終えたら、SELECTボタ^{セレクト}
 ンで3人^{にん}のリンクのうち好^す
 きなリンクにハートを合^あわ
 せ、STARTボタ^{スタート}ンを押^おそ
 う。これで旅^{たび}じたくは完^{かん}了^{りょう}
 だ。



もしもゲームオーバーになっ^なてしまっ^またら
 リンクが戦^{たたか}いをつづ^{つづ}けているうち
 に、力^{ちから}尽^つきてゲームオーバーに
 なっ^なてしまっ^またら……。こんな
 とき君^{きみ}は、3つの道^{みち}のどれかを
 選^{えら}べるんだ。



○ もっと続けてゲームしたい! (ツツケル)

これをSELECTし、STARTボタ^{スタート}ンを押^おすと、LI
 FEのハートが3つだけ赤^{あか}くなる。持^もっている物^{もの}はその
 ままで、地^ち上^{じょう}または地^ち下^かのスタートから始^{はじ}められるよ。

○ きょうはこれでおしまいにして、また今度^{こんど}
つづき^{つづ}をやりたい！（オワル）

しばらく
まってネ



これを^{セレクト}SELECTして^{スタート}STARTボ
タンを押すと、ゲームオーバーにな
ったときに^もリンクが持っていた物などがカードに^も記録
される。その名前^{なまえ}のリンクの内容が、書き換えられ、
つぎ^{あそ}遊ぶときはその^{つづ}続きから^{はじ}始められるんだ。

○ その回のゲームはナシにしたい！
（ヤリナオス）

これを^{えら}選ぶと、ゲームのデータは
カードに^{きろく}記録されないまま、メニュー画面に^{がめん}戻るんだ。
つまり、今、カード^{じょう}上に^{きろく}記録されているデータ^{いこう}以降の
ゲームは^{すべ}全てナシになってしまうというワケ。^{えら}選び方
は他と同じ。SELECTして^{スタート}STARTだよ。

地下^ち迷宮^{めいきゅう}の中でゲームオーバーになったときのみ、「^{なかく}ツヅケル」を選
ぶとその迷宮^{めいきゅう}の入口^{いりぐち}からスタートします。その他^たの場合はすべて、
いちばん^{さいしょ}最初にゲームをしたときのスタート地点^{ちてん}から^{はじ}始まります。

とも だち

こう たい

友達とタッチ交代したいときには

その回のゲームをナシにしたいときには「ヤ

リナオス」を、ディスクカードに記録して

おきたいときには「オウル」を選んでSTA

RTボタンを押し、メニュー画面に戻ろう。そして友達

のリンクの名前でスタートすればOKだ。他のカード

のリンクでゲームしたり、別のゲームを始めるときは、

必ず「オウル」を行ってから1度本体の電源を切ってね。



●ゲームの途中でどうしても先に進めなくなったり、「オウル」に
したくなるときには、サブ画面（16ページ参照）が表示されて
いるときに、コントローラⅢのAボタンと十字ボタンの上を同時
に押すことにより、ゲームを中止することができます。

ちが

違うディスクカードにリンクを記録することは、

ぜったい おこな

絶対に行わないでください。そのカード上のデー

タが失われ、

こわ

壊れてしまうことがあります。

まだ初心者^{しやうしん}の ための基礎知識集^{きそちしきしゆつ}



リンク^{りんく}の戦い^{たたか}の旅^{たび}を始めよう^{はじ}

さてそれではいよいよ、リンクになっ^なて戦い^{たたか}のストーリー^{はし}を始めよう。まずはなに^きに^{ほん}とも基本から。

コントローラ^{こんとろーら}の つか^{つか}か^{かた} 使い方



道具^{どうぐ}の使用^{しゆ}
による攻撃^{こうげき}

剣^{けん}による攻撃^{こうげき}



ゲーム^{ちやうたん}の中断^{さいかい}/再開

メイン画面^{がめん}/サブ画面^{がめん}切り替え

メイン画面とサブ画面ってなんだろう？

このゲームを進めるた

めには、「メイン画面」「サブ画面」という2つの画面を使いこなさなければいけない。

サブ画面



メイン画面

ふだん、リンクが戦っているようすや周囲の敵などの状況が映し出されるのがメイン画面。一方のサブ画面には、リンクが現在持っているさまざまな持ち物が表

示されるようになっている。このサブ画面に切りかえると、青いワクの中の持ち物の中から、⑥ボタンで使うものを選択できるようになっている。



地上に地下にと、リンクは冒険をする

戦いはまず、地上のある場所から始まる。右も左もわからないこの土地で、リンクが戦い、冒険をしていくところは、いったいどんなところなのだろうか……？

地上画面

森、湖、山……。

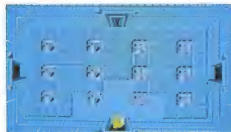
美しい自然の中、



リンクは数多くの敵と戦わね

ばならない。しかしきつと、

この地方に住む善良な人々は味方をしてくれることだろう。



地下画面

地下は地上より

も複雑な迷宮になっている。

敵も地上とは比べものになら

ない数が、迷宮の中に住みついている。リンクが探すトライフォースの小片は、その迷宮のどこかにある。



敵と戦うためのテクニックを覚えよう

ゲームの基本はやはり敵を次々と倒していくこと。まずは戦いのための基礎を覚えよう。

■敵と戦うためにはまず剣を使って

①ボタンで使う剣は、ほとんどの敵にダメージ(傷)を与えることができる。ダメージを受けた敵は、体が光って、後ろにはねとばされるぞ。また



剣には3種類あり、攻撃力が違う。持っている剣の種類は、メイン画面上部のAのワク内に表示される。

■宝物を使っても敵を倒せる

②ボタンで使う宝物の中には、弓矢など剣のかわりに武器として使えるものがある。今、何が使えるかはメイン画面上部のBのワク内に表示される。

■敵の攻撃はシールドを使って受けとめよう

リンクが攻撃をしていないとき、持っているシールド(盾)で敵の攻撃を受けとめることができる。ただし、敵の体当たりなど、防げない攻撃もあるぞ。



●シールド リンクがはじめから持っている。敵の投げってくるヤリや石などを受けとめられる。

●マジカルシールド 最初持っているものより大きく、敵の放つ呪文や剣、ゾーラのビームなどが受けとめられる。

■リンクのダメージは白いハートでわかる

リンクが敵からの攻撃で受けたダメージは、メイン画面右上のLIFEのハートが白くなることで示される。このLIFEはリンクの生命力で、これがすべて白くなってしまうと、ゲームオーバーだ。また、このLIFEのハートがすべて赤いときには、リンクが剣を使うと先からビームが発射され、遠くの敵を攻撃することができるよ。



ふしぎ なぞ たからもの
不思議と謎の宝物。
つか
果たして使いみちは？



リンクが冒険を続けていくうちに手に入れることのできるたくさんのアイテム。この使いみちを知らなければ、ガノンには勝てないぞ。



●ルピー この王国での通貨(お金)。

でき 敵をやつつけると出ることがある。

あつ 集めることによって商人から宝物を

買ったたりできる。青色のルピーは黄色のルピー5個分

の価値がある。ルピーは黄色のルピー

—255個分まで持てる。どこでどう

つか 使うかは君の自由だ。





●ハートの水筒とハート わいとう ハートの
すいとう 水筒はリンクのライフLIFEのハートの数

を1つ増やす。また、ハートは白くなくなったハートを1

つだけ赤く回復させる。それから、敵を

倒して捕われた妖精を助けると、白くな

ったハートを赤くしてくれるんだ。



●キーとマジカルキー めい 迷

きゆう 宮の鍵のかかっているドア

をあけるのに必要。とくにマジカルキ

ーは何度でも使える便利なキーだ。持

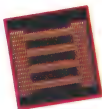
つと表示がA(オールマイティ)になる。



●はしご も これを持っているとリンク

自身と同じ幅の穴や川は渡ること

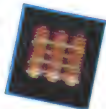
ができるようになる。



●イカダ も 持っているときにはしけ

に行くと、海や湖に浮かべて、渡る

ことができる。



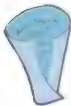


めい きゅう
●迷宮のマップとコンパス

めい きゅう ぜん たい かたち し
迷宮の全体の形を知ることが



できるマップ。そしてその迷宮の中のトラ
イフォースの位置はコンパスでわかる。



●おばあさんへの手紙 サブ画面で
えら びー
選んでBボタンを押すと、洞くつに
す 住むおばあさんに見せられる。



●ブルーリングとレッドリン

グ ブルーリングは敵から受
けるダメージを $\frac{1}{2}$ に、レッド
リングは $\frac{1}{4}$ にしてくれる。



●パワープレスレット リン

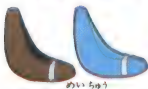
クの体の中に強い力がつき、
いわ うご
岩も動かせるようになる。



●マジカルクロック これを取ると
敵の動きが止まる。その画面内のみ
で有効だ。



ビーボタンで使うアイテムのいろいろ



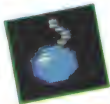
●木のブーメランとマジカルブーメラン

弱い敵にダメージを与えることができ、また命中させることでほとんどの敵の動きを止めることができる。マジカルブーメランは木のものより遠くまで飛ぶ。



●バクダン 仕掛けると、

破壊力のある爆風で敵をやっつけられるぞ。



バクダンは取るごとに4つつ補充され、リンクは8個までのバクダンを持てる。はじめはこれ以上の数のバクダンを持つことはできないので、気をつけて有効に使うう／



●弓と木の矢と銀の矢 弓と矢がそろうと

はじめて使え、1本放つごとにルピーの数が減る。矢でしか倒せない敵もいるので注意しよう。





●^{あお}青いローソクと^{あか}赤いローソク ^{めい}迷

^{きゆう}宮の中の^{なか}暗やみの^{くら}部屋の^へを^や明るく^{あか}できる。
各画面内で^{あお}青は1つだけ、^{あか}赤はいくつでも^だファイヤーを出せる。



●^{ふえ}笛 ^{ふし}いろいろ不思議なことが^{おこ}起こるマジックアイテムだ。



●^{てき}敵の^{えさ}エサ ^{てき}これで敵をおび

^ききよせておいて、その^{あいだ}間に^ややつつけることが^か可能。ただし、^{つうよう}通用しない敵もいるので^{ちゅうい}注意しよう。



●^{いのち}命の水 ^{みず}使うこ

とにより、^{ライフ}リンクのLIFEの^はハートをすべて^{あか}赤くすることができる。^{あか}赤い水は1

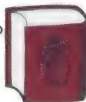


^ど度^{つか}使うと^{あお}青い水になり、^{あお}青い水は^{みず}使うと^{つか}なくなってしまう。





●マジカルロッド ウィズローブの使うロッド
 で、使うと呪文を放つことができる。さら
 にパイブルを取り新しい呪文を覚えると、
 炎を出す呪文も使える
 ようにもなる。



トライフォースを集めよう

トライフォースレベル表



各レベルのトライフォース
 の小片は、上の図の位置に
 それぞれ表示されるんだよ



たつまき

迷宮に隠されたト

ライフォースを手

入ると、LIFEのハートが

すべて赤くなり、迷宮の入口

に戻ることができる。取った

トライフォースは各迷宮のレ

ベルごとに、サブ画面上の図

の位置に表示される。また、笛を吹き、た

つまきと呼ぶことで、トライフォースを取

り終えた迷宮の入口にワープできるぞ。

は、リンクの進む道を切り開くともいわれる。

リンクをあちこち 冒険させてみよう (地上編)



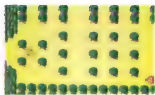
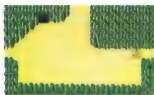
8つのトライフォースの^{しょうへん}小片を手にするために、リンクはまず^{ちじょう}地上で、^{ち か めい きゅう}地下迷宮への^{いりぐち}入口を^{さが}捜さなくてはならない。ここでは、その^{ちじょう}地上を^{たび}旅するうえでのいろいろな^{ようそ}要素を^{しょうかい}紹介しよう。

ゲームが^{はじ}始まったらまず、メイン画面の左上にあるレーダーで、リンクがどのあたりの^{い ち いま}位置に^{かくにん}今いるのかを確認して



おこう。もし、キミがその^{ひ はじ}日初めてゲームをするのなら、リンクは右の^{みぎ}写真の^{しゃしん}ような^{ふうけい}風景のところにいるはずだ。





さて、十字ボタン
を使ってリンクを
画面の端まで移動

させると、画面がスクロールして、すぐ隣の場所に切り替わる。同じようにまたリンクを移動させると、さらに次の場所に移動できるというわけだ。リンクをどんどん移動させて、いろいろな場所へ行ってみよう。

地上には敵だけでなくいろいろな人がいる

地上にある洞くつの中には、おじいさん
やおばあさん、それに商人がいることが
ある。そこに行つて会つと、いろいろな
武器を買ったり有効な情報を教えてもら
ったりできるんだ。



商人から物を買うときは欲しい物の上を、
話を聞くためお金を払うときは、払いたい
数の上のルピーの上を、リンクを通過させよう。た
だし、ルピーの枚数が足りないと無視されるよ。

リンクが地上で会う敵キャラクタたち

●テクタイト ピョンピョンと

はねまわる。動きが大きいもの
(赤)と小さいもの(青)がいる。

攻撃力は弱い。



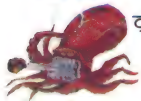
テクタイト
TEKTITE



オクタロック
OCTOROK

●オクタロック 地上生活を するタコ的一种。赤と青の2

種があり、青のものは攻撃力が
やや強い。口から石を吹く。

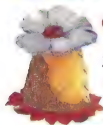


●リーバー 地中に住み、近寄る 生物のエネルギーを食べる。攻撃 力がやや強い青色のものと、弱い 赤色のものがある。



リーバー
LEEVER

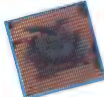
●ピーハット 攻撃力は弱い。ふわふ わと飛び回る花の化身で、止まってい るときしか倒せない。



ピーハット
PEAHAT



モリブリン
MOLBLIN



●モリブリン 森に住むブルドッグのような顔の小鬼。

ヤリを投げて攻撃してくる。
オクタロックよりは、やや手強い。



アモス
ARMOS

●アモス 石像になった兵士。リンクが触れると動き出し、攻撃してくる。攻撃力はやや強い程度。



●ギーニ 墓場に住むおばけ。最初からいるものと、墓石にさわると出るものがある。攻撃力はアモスと同じくらい。



ギーニ
GHINI

●ライネル テスマウンテンに近づく者を撃退する、守り神。攻撃力はかなり強く、放つ剣は、小さなシールドでは受け止められない。

ライネル
LYNEL



ぞ。身分を示すためには...



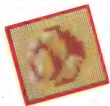
●**ソーラ** 水中に住む半魚人で、
水面に顔を出す。放つビームは、
小さなシールドでは防げない。



ロック
ROCK



●**岩** デスマウンテンから崩れ落
ちてきて、リンクを襲う。破壊す
ることはできない自然の障害だ。



■泉の妖精は生命を与えてくれる

どこかの泉に住む妖精は、その不思議
な力で、リンクのLIFEのハートを、
すべて赤く回復させてくれる。どこで
会えるかは秘密だけどね。



■洞くつは必ず見える場所にあるとはかぎらない

「地上はもうスミズミまで行ったのに…」
という君！ 洞くつは必ず見える場所
にあるとはかぎらないんだ。今まで進めな
かった道が、なにかを使うことによつて
通じるかもしれないぞ。



リンクをあちこち 冒険させてみよう (地下編)

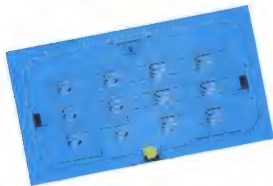


地下迷宮への入口を見つけたら、いよいよトライフォースのしょうへん小片を求めての戦いが始まる。地下迷宮内に入ると、今まで



地上のレーダーだったメイン画面の左上部分が、迷宮内のレーダーに変わる。このときその迷宮のMAPを持っていれば、そこにMAPも表示される。また、

「LEVEL」表示もある。もし、君のリンクのそれまでの経験に比べて迷宮のレベルが高すぎると思ったら、外へ出た方がいいだろう。



れば見つけることは可能だろう。

めいきゅう

なか

ある

迷宮の中を歩いてみよう

ぶきみさただよう地下迷宮の中。

ここでもいろんな方向にリンクを

移動させてみよう。ただし、暗闇の部屋

では、ローソクを使うことで部屋を明る



くしなければいけない。リンクの通った跡は、左の写真のようにサブ画面上に表示されていく。

■地下迷宮の中はいろいろに仕切られている

迷宮の各ブロックは、リンクがいつでも通れるブロックやキーを持っていなければ開かないドア、仕掛けをほどこされたシャッター、そして壁で仕切られている。閉じこめられて帰れないなんてことも？



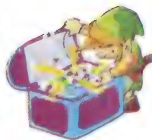
キーが必要な
ドア



シャッター

■トライフォースの他にも宝物がある

ハートの水筒すいとうをはじめとするさまざまな宝たから物。トライフォースとともに、これらも手てに入れなければ、デスマウンテンまではたどり着けない。必ず手かならずに入れよう！



■9つの迷宮のMAPとコンパスを見つけよう

MAPとコンパスは、迷宮を歩くのにはとても役立つ。
下の図は、リンクガインパより話し伝えられた各迷宮のメモだが、MAPはより正確な地図だ。



ち か めいきゅう 地下迷宮でリンクを襲う敵たち

●ゾルとゲル めいきゅうない 迷宮内をピョコ

ピョコと歩きまわるゼリー状のモンスター。

ゾルを切るとゲル2匹に分離する。ゲルの攻撃力は弱く、ゾルはその2倍とやや強い程度。



ゾル
ZOL



ゲル
GEL



●ロープ めいきゅうない 迷宮内に住みついた毒ヘビ。

他の種に対する感覚が鋭く、見つけると急速に近づいてくる。攻撃力は弱い。



ロープ
ROPE



●パイアとキース パイアはキースたちをつかさどる悪魔。切ると2匹のキースになってしまふ。キースの攻撃力は弱く、パイアはやや強い。



パイア
VIRE



キース KEYSE

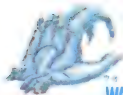


●スタルフォス りょう て けん も 両手に剣を持ったガイコツだが、攻撃力は弱い。



スタルフォス
STALFOS





WALL MASTER

●ウォールマスター 迷宮の力ベ
から出現する巨大な手。捕まると
迷宮の入口まで連れ戻される。



●ゴーリア 地下に住む小鬼。

GORIAH



ブーメランを使い、赤と青の2種類が
いる。青いものはやや強く、注意。



WIZZROBE

●ウィズローブ 移動術を使い、あちこちに
出現し、小さなシールドでは受け止
められない呪文を放つ。かなり強い。



TARTNUC

●タートナック 迷宮に住む騎士で、
強い攻撃力を持ち、シールドで前方
からの攻撃をかわしてしまう。



POL'S VOICE

●ボルスボイス 耳の大きなオバケ。
大きな音に弱いという弱点を持つ。

LANMOLA



●ラネモーラ 巨大なムカデ。
頭への攻撃は効果なし。動き
がとても速い。





●**ライク** つっじょう **ライク** 筒状のモンスターだが、マジックシールドをこのた食べてしまう。



LIKE LIKE

●ギブド
ギブド
GIBDO

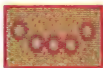
ミイラ男。なかなかの怪力で、
攻撃力も強い。



●モルドアー
△ ^{めいきゅう}迷宮に住
^{おお}む大ミミズ。



こうげき 攻撃するうちに短くなっ
ていく。あまり
つよ 強くない。



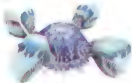
●ドドンゴ

おのがた
大型のサイ。

こうげきりょく
攻撃力はあま
り持たないが、
かた ひょう ひ こう
固い表皮で攻
げき かい
撃をはね返す。



ト ト シ ゴ
DODONGO



テストスタート
TESTITART

●テストター
ト 4方向に
て も おおがた
手を持つ大型

のバックンフラワー。手が減るごとに速い動きになる。やや強い攻撃力を持つ。

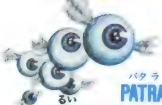


アクオメントス
AQUAMENTUS

●アクオメンタス

一角獣と呼ばれるドラゴンの一種。攻撃力が強い上に、
ピーンを放ってくる強敵。





● **パトラ** しゅうだん **集団**

パトラ **PATRA** こうどう で行動し、2種 しゅ 類のフォーメーションで攻 こう 撃 げき をしてくる。大小とも攻 こう 撃力 げきりょく が強 つよ い。



ゴーマー **GOHMA**

ちゅうおおがた 超大型の力二。その硬 かた い甲 こう らは、どん こう な攻 こう 撃 げき もはね返 かえ す。弱 じやくてん 点 ぶき をある武器 ねら で狙 ねら え。



● **グリオーク** きょだい 巨大なドラゴンで、
2~4個 こ の首 くび を持ち、ビーム は を吐 は く。
胴 どう 体 たい より切り き 離 はな された首 くび は
空 くう 中 ちゆう を飛 と び回 まわ る。



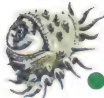
グリオーク **GLEOK**



ヘッド オフ グリオーク **HEAD OF GLEOK**



● **バブル** あいでけん ヒトダマで、とりつかれる
としばらくの間 ぬ 剣 けん が抜 ぬ けなくなる。



デグドガ **DIGDOGGER**

● **デグドガ** おお **大**

ウニラ。その巨 きょだい 大 からだ な体 からだ のため、衝 しゅうげき 撃 は 波 う を受け
ると体 からだ がしぼんでしま



う。ただし、その
攻 こうげきりょく 撃 つよ 力 つよ は強 つよ い。

● **ゴーマー** めいきゆう **迷宮** に住 す む

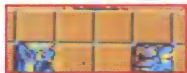
ているものだ。敵 てき さえ倒 たお せばシャッター ひらく は開 ひらく く。



●**トラップと石像** 何者かによつて迷宮の中に仕掛けられたこの2つは、リンクが近づくと突然攻撃



をしてくる。十分注意しなくてはならない。



トラップ
TRAP
せきぞう
石像

トラップは1度作動させると、もとの位置にもどるまではふたたび作動しない。そのスキに先へ進もう。

そして大魔王ガノンとの対決!!

8つの小片を集め、トライフォースを完成させ、ついにデスマウンテンでガノンと対決するリンク。しかしその実体は誰も知らない。



ガノンはその力で、リンクのどんな攻撃でもはね返す。しかし、マジカルソードと何かで彼を倒すことができる。

ゲームを始めよう という君にちょっと 手ほどき



レ ベ ル イ ー グ ル かん ぜん
これがLEVEL-1・EAGLEまでの完全
こうりゃくほう
攻略法だ！ 「ゼルダの伝説」を始め、

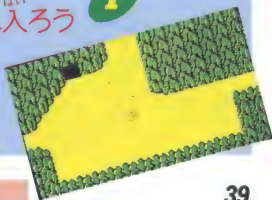


ちよつと難しいなと思った君。これからは
そんな君のためのページだ。こつそり、最
初のトライフォースへの道を教えよう。

●まずは洞くつに入ろう

1

たび はじ め まえ
旅を始めたリンクの目の前に
は、洞くつが1つある。まず
とにかくそこに入ってみよう。



や なか かく つう ろう
屋の中に、隠された通路があるはずだ。

●剣を取り

装備をそろえろ



洞くつの中^{なか}にいたのは島^{しま}に住むおじいさん。リンクの冒険^{ぼうけん}のために、剣^{けん}をくれると言^いっているぞ。これを取^とって、いよいよ戦^{たたか}いへ!

●最初は北へススメ!



剣^{けん}を手^てに入れ
たら、リンク
を北^{きた}(画面上)
に進^{すす}ませよう。初^{はじ}めて
の戦^{たたか}いだけれど、あせらずに落^おちつ
いて!

4

●東^{ひがし}に行^いき森^{もり}の中^{なか}へ

次^{つぎ}に東^{ひがし}に進^{すす}むと森^{もり}の中^{なか}に出^でる。森^{もり}
の中^{なか}では木^き立^だちを利用^{りよう}して、敵^{てき}の攻^{こう}撃^{げき}
をうまくかわせ。

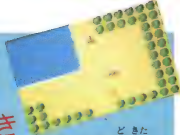


北^{きた}へ進^{すす}むとさら^もに森^{もり}が續^{つづ}

く。ただ逃^にがてしているだけではダメだ。戦^{たたか}
て、宝^{たから}物^{もの}を手^てに入れよう。

5

●森^{もり}の中^{なか}での戦^{たたか}いは續^{つづ}く!



●北へ行き

湖のほとりへ

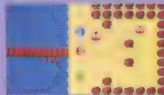
もう1度北へ
進むと、湖の

ほとりに入る。湖からはゾーラが、
ビームで攻撃をしてくる。うまくか
わさなければやられてしまうぞ。



●橋を見つけた!

湖のほとりを北へと進むうち
に、橋を発見した。ここで敵
をやっつけて、できるだけし
1FEを回復させておこう。



●橋を渡り

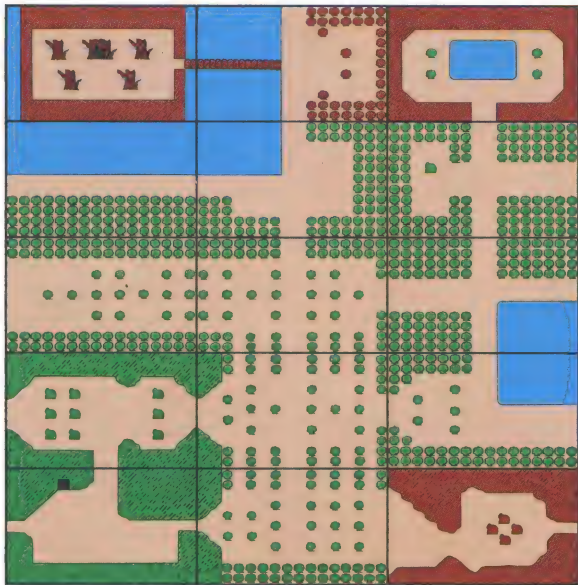
イーグルの迷宮へ

橋を渡って小島へ行くと、そこに
LEVEL-1の地下迷宮“イー
グル”がある。迷宮の中ではまず

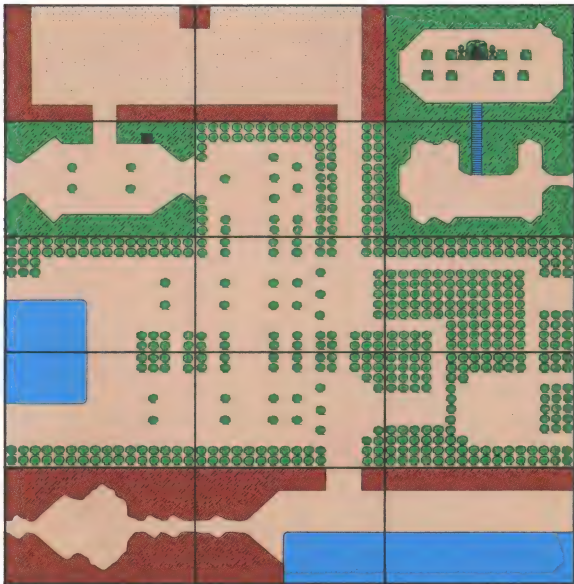
MAPとコンパスを見つけよう。そして
トライフォースはもちろん、宝物も1つ
残らず取っておくようにしよう。



レベル ち か め い き ゅ う
LEVEL-2の地下迷宮までのマップ



みぎうえ いせき レベル ちかめいきゅう いりぐち
右上にある遺跡がLEVEL-2の地下迷宮への入口だ。ここへ行くために
は、マップの右の外側のほうを回って、大きな森を抜けなくてはならない。
この森はちょっとした迷路になっているから、気をつけて /



ガノンを倒すための ヒントストーリー



途中で先に進めなくなっちゃった君は、これからのページを読もう。いろいろなヒントが隠されているぞ。



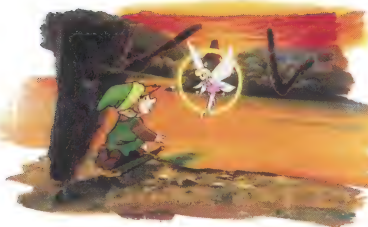
インバはリンクにガノンを倒すという使命を伝えましたが、この他にもハイラル地方の成り立ち

や、隠された9つの地下迷宮の形状も教えてくれました。それらはこの本の中にあるはずです。

リンクはインパ
から^{おし}教えられ
たことを^{たよ}頼りに、テ
スマウンテンにたど
りつかなければなり
ません。テスマウンテ
ンの位置は、モンスターたちの分布を研
究すればわかるかもしれません。



^{もり}**森**や山の中にはい
くつかの^{どう}洞くつ
があり、その中^{なか}には商^{しょう}
人^{にん}が^す住んでいて品物^{しなもの}を
売^うってくれるところ
もあります。ここ
で^か買^{もと}い^い求^{がい}める以外にリンクが手^てに入れ
ることのできない持^もち物^{もの}もあります。



あ ちこちに
ある泉で

は、いろいろと
不思議なことが
起こります。妖

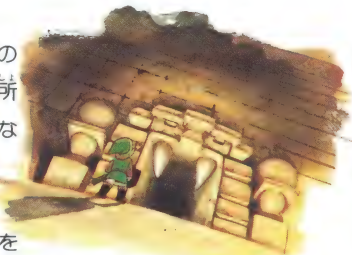
精はリンクのLIF

Eをいっぱいにしてくれますし、他にも秘密があるよ
ようです。

ち 下迷宮は入口の
地 いろいろな場所

に隠されています。な
かなか場所がわから
ない入口もあります
が、どこかでその謎を

解く手がかりが得られます。そして見つけた迷宮に
は必ず1つは宝物が…。必ず手に入れましょう。



ブーメランなど
の武器は、敵

に^{おう}応じて持ちかえた
ほう^{たか}が戦い^{いり}を有利に
すすめることができます。
宝物セレクト画

面^{めん}への素早^{すばや}い切りかえと持ちかえは、リン
ク^かが勝^ぬち抜くためには必要^{ひつよう}なことです。



迷^{めい}宮^{きゅう}のLÉVEL
表示^{ひょうじ}は、リンク

の旅^{たび}の道^{みち}すじを示^{しめ}す大
切^{せつ}なもの。LÉVEL
順^{じゅん}に戦^{たたか}っていかなけれ

ば、迷宮^{めいきゅう}の果^はてでリンク

が命^{いのち}つきてしまうこともあるかもしれま
せん。先^{さき}を急^{いそ}ぎすぎるのは危^き険^{けん}です。

た くさんの謎が地
か めい きゅう かく
下迷宮に隠され
マ ッ プ み
ています。MAPを見つけ、
コンパスを見つけたら、
1 つ 1 つの通路を確認し
つう ろ かく にん
ながら進みましょう。迷
す
宮のすべてを捜し歩き、持ちものを数多く
きゅう さが ある し かず おお
増やさなければなりません。

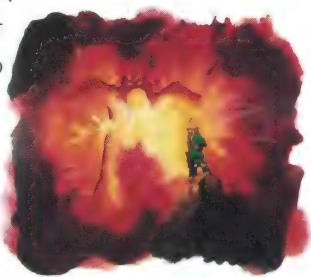


ち か めい きゅう
地 下迷宮のドアには、
と お
リンクが通ると閉
じてしまうものもありま
す。が、そこを開ける方
あ ほう
法や脱出の道が、必
ほう だつしゅつ みち かなら
ずあります。閉じこ
と
められても最後まであきらめは禁物。
さい ご きん もつ
いろいろと試してみましよう。



ガノンはとても強い
ので、倒すのには
苦労するはずで
す。しかし、彼にも弱点があります。だれかのもとで、リンクはその秘密を手にすることができ
ることで
し
よう。

リnkはガノンを倒し、
ゼルダ姫を救い出
す
ことができました。2枚の
トライフォースを手に
したリンクは、ふたたび旅
の途につくのです。また
ひとつ先の、知られてい
ない国を目指して……。



おほ
これだけは覚えて
おいてほしい
ちゅう い じ こと
注意事項



ディスクカードは^{いま}今までのカセット
よりもデリケート。^{ちゅう い じ こと}注意事項を守つ
てやらないと、こわれちゃうぞ!



たい せつ と あつか
ディスクカードは大切に**取り扱**おう



●ディスクカードの^{まど}窓から
見える茶色の^{ちやいろ}磁気^{じ き}フィルム
部分には、^{ぜつ たい}絶対に^{ゆび}指などで
^{ちやく せつ}直接^ふ触れないで! それか
ら、そこを^{よご}汚したり^{きず}傷つけたり
しないようにも^き気をつけよう。

●^{しっけ}湿気や^{あつ}暑さには^{まわ}とっても弱い。風^{かぜ}
^{とお}通しのよい^{すず}涼しい場所に^{ほかん}保管しよう。



●ゴミゴミした
ところは^{だい}大キライ！ ホコリ
はディスクカードの^{たいてき}大敵なのだ。

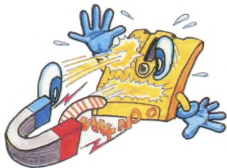


●^{じしゃく}磁石を^{ちか}近づけると、データが
^き消えちゃうぞ。テレビ、ラジオ
なども^{じりょく}磁力があるから、^{ちか}近づけ
ないでね。



●^ふ踏んづけたり
するのはもって

のほか。いつもプラスチックのケ
ースの^{なか}中に入れておくように！



ディスクドライブの^{あか}赤ランプがついている^{とき}時、^{イジェクト}EJECT
ボタンや本体の^{ほんたい}RESET^{リセット}ボタン、^{でんげん}電源スイッチに^て手を触
れちゃダメ。ディスクシステムの^{せつめいしょ}説明書もよく^よ読もう！

ディスクシステムが

正常に作動しなくなったときには…



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
<small>ディスク セット</small> <small>エラー</small> DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
<small>バッテリー</small> <small>エラー</small> BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
<small>エラー</small> ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
<small>エラー</small> ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
<small>エラー</small> ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
<small>エラー</small> ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
<small>エービー サイド</small> A,B SIDE <small>エラー</small> ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
<small>エラー</small> ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
<small>エラー</small> ERR.20～40	ファミコン本体とディスクシステム、カードを買ったお店に持って行って、相談しよう。

ゲーム内容などについての電話でのお問い合わせには、
一切お答えできませんので、ご了承ください。なお、こ
のゲームのヒントは、徳間書店発行の「ファミリーコン
ピュータMagazine」誌上で、順次発表していく予定です。



1986年2月28日初版

1986年9月30日7刷

発行 任天堂株式会社
〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地

編集 株式会社徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1

印刷 大日本印刷株式会社

© 1986 Nintendo

© 1986 TOKUMA SHOTEN

禁無断転載



ゼルダの伝説



T4902370500394

任天堂